4週連続、ゼノサーガファンに贈るスペシャルファンブック!

# 週刊ゼノサーガII

Weekly Xenosaga II Vol.4

**コンポーザーインタビューやメカデザイナーコメントを掲載!**

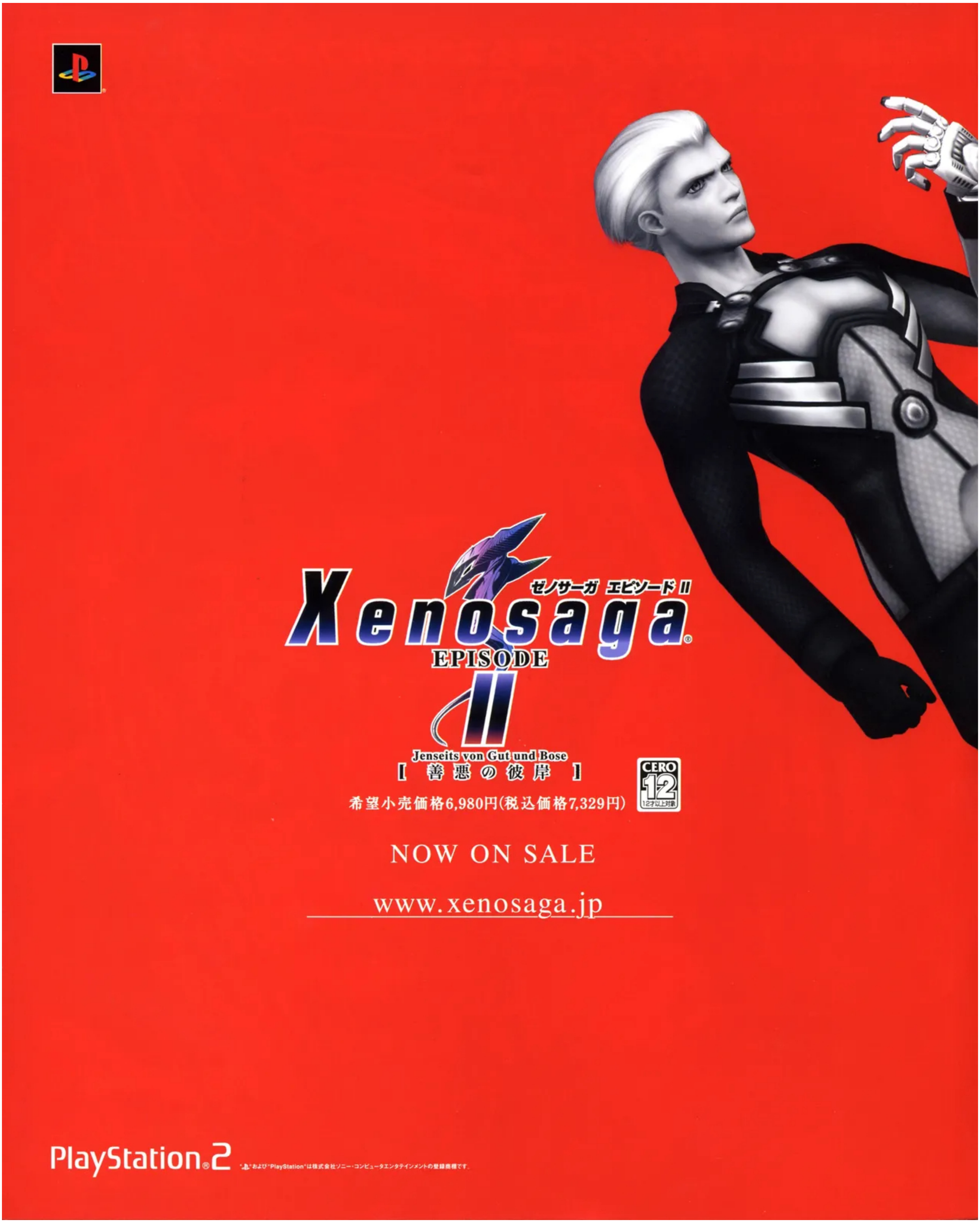
**「ゼノサーガ」の魅力を側面から語るゲストイラストも満載**

**オリジナルマウスパッド付き!**

Xenosaga EPISODE II Jenseits von Gut und Böse

©2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

ザ・プレイステーション2
SOFTBANK Publishing


ゼノサーガ エピソードII
Xenosaga
EPISODE
II
Jenseits von Gut und Bose
【 善悪の彼岸 】
CERO 12
12才以上対象
希望小売価格6,980円(税込価格7,329円)
NOW ON SALE
www.xenosaga.jp
PlayStation®2
"" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

namco
50
ANNIVERSARY
死は魂の休息。そう言ったのは、誰だったかな。
2004年夏
発売予定「ゼノサーガ エピソードII［善悪の彼岸］公式ソリューションガイド」(仮)
●価格:未定 ●発行元:株式会社ナムコ ●発売元:株式会社山下書店
●発売に関するお問い合わせ先:03-5216-9986(平日の午前11時から午後5時まで)
© NAMCO LTD. 03-3375-7656 http://www.namco.co.jp/ http://namco-ch.net/

ゼノサーガII Vol.4

CONTENTS


サウンドスタッフインタビュー 4
メカ設定&デザイナーズコメント 7
ゲストイラストコーナー 8
「ゼノサーガ パイド パイパー」大紹介 12
カラーイラスト美術館 13
アナザーストーリー 14

編集
ザ・プレイステーション2編集部
エンタテインメント書籍編集部(伊達 伸)
編集協力 関 則義、秀島 望
執筆 出口裕子
デザイン 遠山香織
イラスト 胡西里砂
広告 辻 順一／青木香織
坂田和香子
販売 平山明徳／浦島弘行
佐藤公昭／夏井義枝
制作業務 櫻井誠一
印刷 錦明印刷株式会社
制作協力／監修
株式会社ナムコ
株式会社モノリスソフト
制作
ソフトバンク パブリッシング株式会社
〒107-0052
東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売TEL03-5549-1200
編集TEL03-5549-1164



©2001 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.
©Softbank Publishing Inc.

Printed in Japan

■落丁・乱丁につきましては小社販売にてお取り替えいたします。
■禁無断複製
■本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。
※ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。


# サウンドスタッフインタビュー

**本作で使われる音楽を担当した梶浦由記さんとスーパースィープを特集。それぞれの裏話を楽しんでほしい。**

## Movie scene

**梶浦さんは、いわゆるイベントムービーで流れるBGMを担当。独自の手法で「ゼノサーガ」の世界を表現した梶浦さんの、作曲の秘密と人柄に迫ってみた。**

### 「ゼノサーガ」が大好き！作曲するのが楽しみでした

――ムービーシーンの作曲をするにあたり、事前にされたことは何ですか？

**梶浦** まず、前作の「ゼノサーガ エピソードI [力への意志]」(以下、「エピソードI」)をプレイしました。そうしたら、止まらなくて一気にクリアしちゃったんです(笑)。その後、「ゼノサーガ エピソードII [善悪の彼岸]」(以下、「エピソードII」)のシナリオを読ませていただいたんですが、「次はこうなるんだ〜！」と、仕事そっちのけで夢中になって読んでしまって(笑)。前作は音楽も素晴らしかったですし、ストーリーもキャラクターも世界観も大好き。この作品の続編で音楽が作れるんだと思ったら、本当にうれしくてしょうがなくなりました。

――モノリスソフトさんから、曲のイメージ等でリクエストはありましたか？

**梶浦** 「この世界観を、梶浦さんなりの音で」とだけ。宇宙を舞台にした世界観を作るのは実質的に初めてなので、気をつけたのは“空間”の雰囲気です。ゲームの全編が宇宙空間というわけではありませんが、宇宙の場面になったときに「このずっと向こうまでが、全部が宇宙だよ」っていう音が作れたらいいなと……。そういう野心だけは持って、あたらせていただきました。

――梶浦さんは、ふだんからゲームを遊ばれるほうですか？

**梶浦** RPGは好きなほうですね。ただ、遊ぶのに時間がかかるので、年に1〜2本程度です。私は少しずつやったりできないタチなので、遊ぶときは1週間“いない人”になります(笑)。スケジュールももちろん空白。その間は睡眠も平均2時間くらいです。攻略本もしっかり用意して、ミニゲームなどの寄り道もせずにひたすらメインストーリーを追うという……。人からは「そんなやり方で楽しいの？」とか言われちゃうんですけど(笑)。

――では、今年プレイする1本は、「エピソードII」で決まりですね。

**梶浦** はい！ ソフトが手に入ったら、ちょっと仕事はお休みです(笑)。

### 歌詞の言語はYukilish！独特なボーカルの真相は……？

――梶浦さんは、これまでにもアニメやゲームの楽曲を多く手がけていらっしゃいますが、その際に気をつけていることはありますか？

**梶浦** たとえば、アニメーションのオープニング曲を作る場合などは、やはり30分間の番組のイントロダクションだということを意識しています。私の場合、ファンタジー系の世界観を持つ作品に携わることが多いので、オープニングの1分半の音楽と映像で、現世を忘れてその世界へ飛んでいけるようにしたいと。でも、作曲にかかる際に手元にある資料や素材は、やはりある程度限られてしまいますので、あとは想像力で勝負という感じですね。最初の方の回の脚本を読ませていただいて、なんとなく重要そうな言葉を歌詞に滑り込ませたりとかもします(笑)。

――歌詞といえば、「エピソードII」にもボーカル曲がありますが、これって何語でしょう？

**梶浦** エンディングは英語にしたんですが、それ以外の歌詞はすべて造語なんです。梶浦語。ニューヨークのスタジオでボーカル録りをしたときも、スタッフから尋ねられたので「ユキリッシュだよ！」って答えました(笑)。

――この手法って、けっこう頻繁に使われるのですか？

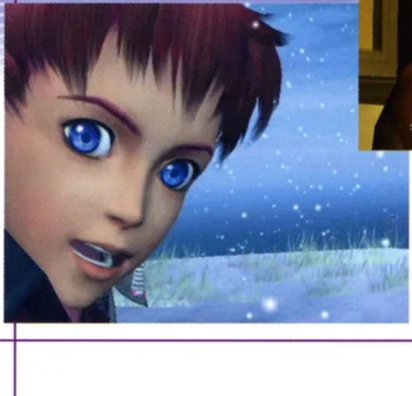
**梶浦** ずいぶん使ってますよ。イタリア語などで作ったりする事もありますが、辞書を引きながらかなり苦労しますし、正式な言語の音のもつ不自由さもありますので。たとえば「エピソードII」のトレーラームービーの曲のように、始めは少しゆったりでも、後半ではタタタっとテクノっぽい調子になる場合、全部がイタリア語では合わない部分が出てしまいます。その点、造語ならなんでもアリ(笑)。メロディーによっては頭の中でイタリア語を鳴らして、コーラス部分は東欧の言葉の感じとか、そういったイメージで作っています。

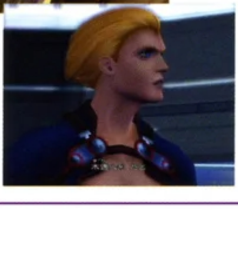
――思いつくままに、言葉の持つ“音”を重視して作っていく感じですか？

**梶浦** まずは適当に歌って録音して、それを後から聴いて書き出して梶浦語を作っています。実は、弾みで歌った発音の方が、言葉のリズムとかが気持ちいいんですよね。「エピソードII」の曲では、音の響きやメロディラインでメッセージを伝えることは考えていても、歌詞に意味を持たせる必要はないかなと思って……。リズム感や気持ちみたいなものを、人の声を使って伝えたいというところでしょうか。

――そういったイメージの発想は、どこ

### 創作の原動力!?





完成したムービーシーンを見ながら曲を作っていった梶浦さん。彼女は、けっこう作品ごとに好きなキャラができてしまうタイプだそうで、実は音楽にもその影響が微妙に出ているらしい。本作でのお仕事中は、ムービーを見ては「Jr.〜！ 泣かないで〜!!」などと言ってたんだとか(笑)。というわけで、梶浦さんのイチオシはJr.。ちなみに、前作ではJr.とジギーがお気に入りだったそうだ。「ジギーの今後が気になってドキドキしてます。彼はたたずまいがなんとなく悲しいですからね」と、続編への期待も語ってくれた。

# 梶浦由記

1992年ユニットSee-Sawとしてデビュー。約2年の活動の後、ソロ活動を開始。TV、CM、映画、アニメ、ゲームなど多彩な分野で楽曲を提供、また、サウンドプロデュースも手掛ける。インタビュー中に登場した個人サイトのURLは、http://www.fictionjunction.com/。

YUKI KAJIURA

からくるのでしょうか。

**梶浦** たぶん、今までに触れてきたものでしょうね。私は子どもの頃からオペラが大好きだったんですが、ほかにもいろいろと雑多に聞いてます。ワールドミュージックもすごく好きだし、北欧系のトラッドや東欧の音楽なども好き。そのあたりから、ブルガリアンボイスや、イタリア歌曲やドイツ歌曲の発音の影響を受けているでしょうね。曲を書いていると、この曲はイタリア語っぽいなとか、ドイツ語かなとか、あるいは何となくロシア語が乗りそうだなとか、そういうイメージが湧いてくるんです。それで偽ロシア語とか偽ハンガリー語とか書いちゃう（笑）。

## オペラ・北欧・ブリティッシュ 梶浦音楽のルーツを探る

――オペラが好きだっとなると、やはり音楽のルーツはそこに？

**梶浦** 子どもの頃は完全にオペラだけでしたが、ある程度大きくなるとそうでもないですね。オペラは親の影響だったんです。子どもの頃はドイツにいたこともあるんですが、親が大のオペラ好きで、よくオペラハウスに連れて行ってもらいました。でも、やはり小学校高学年くらいになると、ほかにも目が行くんですよね。兄がビートルズを聴き始めた影響で、私もそっちに（笑）。凝り性な性格だったので、英語も知らないのに歌詞を全部覚えたりしました。高校生くらいになると、ブリティッシュポップ一辺倒。アメリカには目もくれず、ブリティッシュチャートばかり追いかけてました。うちはテレビがなかったので、もっぱらラジオです。当時、土曜の夜2時から「ブリティッシュTOP20」という番組をやっていましたので、目覚ましをかけて起きて、毎週チャートをつけて……。そんな高校時代を過ごしていました。

――家族でオペラとは、すごいですね。

**梶浦** 特に父親が迷惑な人で（笑）。オペラを見るだけじゃなくて、歌うのが大好きだったんです。小学校に入ったときにピアノを習わされたんですが、それは歌曲の伴奏をさせるのが目的。お客さんがくると、私を呼んで、自分の歌を聴かせるんですよ！　普通、そんなことやりますか？（笑）。

――そういえば、本もお好きなんですよね。ホームページにもお気に入りの本のリストがありますし。たとえば文章から受けた感銘が音楽に反映されたりすることはありますか？

**梶浦** よくあります。本を読んでいると、頭の中に音が浮かぶんですよ。だから好きなんです。映画などには最初から音が入っているから、想像する余地もあまりありません。でも、本には音がないから、なんでもアリじゃないですか！　本を読みながら音が浮かぶと、Macに向かって曲を作って、気が済むとまた本に戻る……というのをしょっちゅうやっています。

## 歌詞の意味よりも、言葉の持つ“音の響き”やメロディラインでメッセージを伝えたかった

## 凝り性な梶浦さんの作曲法のヒ・ミ・ツ♥

――曲を書くときは、機材を目の前にして、そこに座ってという感じですか？

**梶浦** Macを目の前にして、マイクを握りしめて、自宅で大きい声で歌ってますよ（笑）。一応、常に五線譜を持ち歩いているので、どこでも曲は作れるんですが……。でも、実は一番多いケースは、監督や音響監督の方と最初の打ち合わせをしている最中なんです。3曲くらい思い浮かんで、そのどれかがメインテーマになることが多いんですよ。そうでないときも、主要な10曲には必ず入ります。なので、曲が浮かんだときは、お話の最中でも「ちょっとすみません！」ってメモらせてもらってます（笑）。さすがに初めてお会いした方の前ではやりにくいですが、慣れている方の場合は、お話ししながら紙に書いたり……。やはり、実際に作品を作られる方と顔を合わせてお話を聞いているときが1番影響を受けますし、イマジネーションも湧きますね。

――今回のお仕事中で、何かハプニングはありましたか？

**梶浦** いわゆるハプニングというものはありません。比較的スムーズにお仕事をさせていただいたと思います。書けなくなって「ぎゃー！」と叫ぶのはいつものことですしね（笑）。

――たとえば、お仕事中の必須アイテムみたいなものはありますか？

**梶浦** 飲み物かな。今はローズヒップティーがお気に入りです。その前は生姜ティーで、さらにその前はカモミールティー（笑）。生姜ティーは、紅茶を使ったフレーバーティーではなく、ホントにただの生姜の根っこを乾燥させた物じゃなきゃダメ。なかなか手に入らないので個人輸入してました。でも、最近はその熱も冷めてきて、やっぱりビタミンCが大事かなとローズヒップティーに移行（笑）。“儀式”というほどのものではありませんが、とりあえず、仕事を始める前には必ずポットにお茶を入れて、Macに向かって、「さあ始めよう！」という感じです。

――マイブームのサイクルは短め？

**梶浦** ものにもよりますけど、けっこう短いかもしれないですね。稲庭うどんのチラシを見て触発されて、1ヶ月くらいずっと稲庭うどんばかり食べていたこともあります（笑）。

――最後に、これからの音楽活動で目指すところを教えてください。

**梶浦** とにかく、「人の気持ちを動かしたい」という欲求がすごくあるんです。それが音楽をやっている動機でもあります。ですから、ジャンルや言語は気にしません。どんな形でもいいから、人の心に届くものを作りたい。そして、そのためには、まずは自分が感動するのが一番大切だと思います。自分の心を動かせるものを作ることが、人の心を動かすための一番の早道なのではないかと思うんです。

## サウンドトラックまもなく発売！

日本とニューヨークで収録された「ゼノサーガ　エピソードⅡ」を表す音楽”が2枚組CDで発売される。ゲーム中のムービーシーンに使われた33曲とボーナストラック7曲の全40曲で構成。ボーナストラックには、トレーラームービーで使われた「the image theme of Xenosaga Ⅱ」も収録されている。ムービーシーンだけでなく、CDでしか聴けない隠れた名曲をも手に入れるチャンスだ！

発売日：7月7日
発売：ビクターエンタテインメント
価格：3,255円（税込）
※初回生産分のみメモリーカードケース封入

**Xenosaga Ⅱ ～善悪の彼岸～ MOVIE SCENE SOUNDTRACK**

# Quest & Battle scene

**ムービーシーン以外のイベントBGMや、フィールド、ダンジョン等のBGM、あるいはバトル中の音楽やSE全般などを担当したのがスーパースィープの方々だ。**

## 容量や時間との戦いだった内部音源での音楽制作

──スーパースィープさんは音に関するさまざまなパートを受け持っていらっしゃいますが、それぞれの受け持ちは決まってたのですか？

**細江**　私は主に、内蔵音源部分の音楽のディレクション全般をやらせていただきました。

**佐宗**　私はバトル曲と、イベント音楽とSEです。SEにはほかにももう１人担当者がおりました。

──今回、音楽を担当されることになったキッカケはなんでしたか？

**細江**　一昨年くらいに、ナムコさんから「内蔵音源での仕事をお願いしたい」というお話があったんです。そのときは、まだタイトル名は知らなかったんですが……。それがキッカケですね。

**佐宗**　実作業の時間は半年ほどだったんですが、世界観の理解など、それ以前の段階で長くかかりました。シナリオは全部読ませていただきましたが、それだけじゃ足りなくて「エピソードⅠ」もプレイして、やっとつかんだ感じです。あと、イベントシーンのBGMなどは、実際の映像が完成してから、それにあわせて音を作っていくやり方だったんです。イベントに変更が出れば音楽も変わるので、その関係上、制作の最後の方まで関わっていました。

**細江**　たとえば、声を入れたいとか、バトル中にこんなことをやってほしいとか、そういう仕様が決まってくるにつれ、容量の中でできることの範囲を決めたり、優先順位をつけたりするのに手間どりましたね。

## 細かなタイミングまでしっかり合ったBGMとSE

──先ほど、世界観のお話しが出ましたが、ご自身の中で作品をどういう風にとらえて作曲されましたか？

**細江**　そういう意味での“作曲”とは少し違うのが今回の仕事です。個人的には「エピソードⅠ」のイメージを変える意図はなかったんですが、実際には変えていかざるを得なくなりました。今回とった手法は、まず容量が決まっていて、その条件内でいかにキレイな音を出し、世界観を表現するかというものでした。通常なら、まずは曲を作って、それをデータにするんですが、結果的には逆のアプローチになりましたね。

**佐宗**　自分の担当したバトルの曲に関して言えば、本当にかなり最後のほうでやっとつかんだという感じです。特に今回は、バトル曲の種類が大幅に増えましたので。ロボット戦やキャラクター戦での違いをどう出していけばいいのかとか、悩んでる時間は長かったです。イベントシーンは、とりあえず映像に当ててみて、「ここはテンポ悪いから変えてみよう」とか、そういう繰り返しで作っていきました。

**細江**　イベント部分は、当初の予定では出来あがった曲をモノリスソフトさん側ではめていくはずだったんですが、イベント中のキッカケや演技のタイミングに音楽を合わせた方がいいんじゃないかと、こちらからご提案をさせていただいたんです。今思えば、かなりの墓穴でしたね（笑）。

**佐宗**　たとえば、“うれしいときの曲”だったとしても、その感情はさまざまです。“心の底からうれしいとは思っていないけど、ちょっとうれしい”とか、状況によって違いますから。

**細江**　モモが悲しいのか、ほかの人が悲しいのかによっても違いますしね。そういったキャラクターの違いや映像のタイミングに合わせて、どんどん作り直していったんです。梶浦さんの曲と連続してかかるシーンもあるので、その兼ね合いもありますし。細かい部分まで合わせていくと、結局は１曲１曲が全部違ってくるんです。SEの方も、キャラクターによって全部変えたので、差別化を図るのにとても苦労したと言ってました。たとえば、エレベーターひとつをとっても、機種ごとに全部違う音なんですよ。

**佐宗**　ただ、苦労したぶん、完成したときの喜びもひとしおですね。SEや曲が入って完成したシーンを見て、自分で納得できる結果になったときは本当にうれしかったです。

──プレイヤーに注意して聞いてほしいポイントは、やはりイベントと音楽のシンクロでしょうか。

**細江**　たしかに、僕らががんばったのはそこですが、“プレイヤーが何も気にせず、すんなりイベントを見ていける”ことがベストなんです。“気付かれないこと”が良いことというか……。

## BGMを作ったお2人はこんなキャラクターの持ち主

──「エピソードⅡ」についての個人的な感想をお尋ねします。お好きなキャラクターはいますか？

**佐宗**　私はジンですね！

**細江**　先に言われてしまった……（笑）。僕もジンが好きです。ウヅキ家のBGMは僕が作ったんですが、この曲もすごく好き。彼は登場シーンとかではすごくかっこいいですが、僕自身はどちらかというと、ちょっと抜けたところのあるジンのほうが好きなんです（笑）。

──では、スーパースィープという会社について教えてください。

**細江**　もともと僕らは、アーケードゲームの音制作が中心だったので、これまでは家庭用ゲームのユーザーとあまり接点はありませんでした。メンバーは個人単位で各プロジェクトにあたっているし、業務内容としては「いろいろやってます」としか言いようがない（笑）。あまり会社っぽくないかもしれませんね。家庭的というか、個人の寄り合いみたいな感じです。

**佐宗**　事務所も普通のマンションなので、来社されるお客様も友達の家に遊びに来るみたいな感じがするみたいです。居心地がいいらしく、みなさん長居をしていらっしゃいます（笑）。

──今後はどのような音楽を作っていきたいと考えていらっしゃいますか？

**細江**　完全にできあがったモノに曲をつけてみたいです。ゲームの場合は、開発の途中で音楽制作に入るので、どうしても途中で仕様変更が出たりするでしょう。それは仕方のないことなのですが、機会があれば、そうでない映像の音楽を作ってみたいですね。

**佐宗**　とりあえず体力が続く限り、元気よく曲を作りたいです！（笑）。今回は、自分的には新しいチャレンジができたのが印象的。またそういう出会いがあればいいなと思います。

**制約の中でいかに上質の音を出すかが勝負**（細江）
**状況によって、それを表す音楽は微妙に変わります**（佐宗）

SUPER SWEEP

2000年に設立。代表の細江氏は、往年のナムコゲームミュージックを支えたゲーム音楽界の重鎮だ。なお、スーパースィープが現在制作中のタイトルは、「ザ・ナイトメア・オブ・ドルアーガ 不思議のダンジョン」（PS2／発売：アリカ／7月29日発売予定）だそうだ。こちらもぜひチェックしてみよう！

SHINJI HOSOE

代表取締役社長
**細江慎治**

AYAKO SASO

取締役
**佐宗綾子**

# メカ設定&デザイナーズコメント

**メカ類をデザインしたのは、前作からおなじみのこのおふたり。本作デザインのポイントなどをお聞きしたぞ！**

## 石垣純哉
JUNYA ISHIGAKI

**担当メカ**

| | |
|---|---|
| E.S.イサカル | 航宙貨客船エルザ |
| ジン専用A.M.W.S. | ジン用パイロットスーツ |
| A.M.W.S.バイラム | etc.... |
| A.M.W.S.スキュータム | |

**Q1 今回のお仕事を振り返っての感想は？**

**A1** 作業の流れとしては、まず、原案の高橋さんからアウトラインの説明があり、その後はディレクターの新井さんやアートディレクターの高見さんとカラーリングや細部のやり取りをしながら完成させていきました。たまにアイデアが出なくて困ったこともありましたが、顔なじみのメンバーとのやりとりだったせいもあり、大きな苦労はなく、非常に楽しくお仕事をさせていただきました。

**Q2 「エピソードII」でのデザインの特徴は？**

**A2** 前作よりもCG技術が進化したということもあり、デザインを実際に3Dモデルにする際に、テクスチャーの表現等でこちらの意向を最大限に汲んでいただきました。また、モノリスソフトさんのがんばりで、こちらの予想よりもずっと良いモデルがあがってきたりも……。たとえば、E.S.イサカルの頭部のパーツは、固定されているのではなく宙に浮いてるんですが、こういった部分は、2Dアニメーション用の設定と違い、3Dになることを前提にしたデザインならではと言えるでしょうね。

**Q3 プレイヤーにヒトコト！**

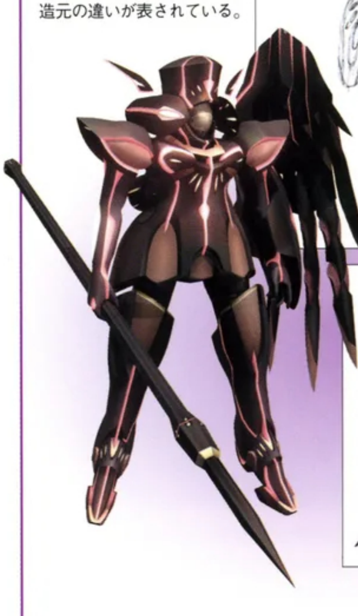
**A3** 僕が担当したものには、デザインやカラーリングに、"僕なり"の"ちょっとした遊び心"を入れたものもあるんです。みなさんにも気付いていただけたらうれしいですね。

A.M.W.S.スキュータム

A.M.W.S.バイラム

**E.S.イサカル設定画**

E.S.イサカルはU-TIC機関が所有している。E.S.アシェル等とは明らかに雰囲気が異なる外観によって、製造元の違いが表されている。



## 麦谷興一
KOUICHI MUGITANI

**担当メカ**

| | |
|---|---|
| E.S.アシェル | KOS-MOS |
| E.S.ディナ | タブバイク |
| E.S.ゼブルン | etc... |

E.S.ディナ

E.S.ゼブルン

**Q1 各デザインのコンセプトは？**

**A1** 3体のE.S.には、以下のようなコンセプトワードと作業用のコードネームがありました。

【E.S.アシェル】キーワード：バンビ（子鹿）コードネーム：アントラー

【E.S.ディナ】キーワード：水仙 コードネーム：ナルキサス

【E.S.ゼブルン】キーワード：ロリータ コードネーム：墨染（桜の名前）

プレイする際は、これらがどのように反映されているかをちょっと気にしてみてください。ヴェクター製E.S.共通のタンデムコクピットを初め、組立中のE.S.アシェルなどは、僕のデザイン画よりもはるかにディテールアップされた仕上がりになっています。モノリスソフトのモデラーさんの力に助けられている部分が大きく、大変感謝しています。

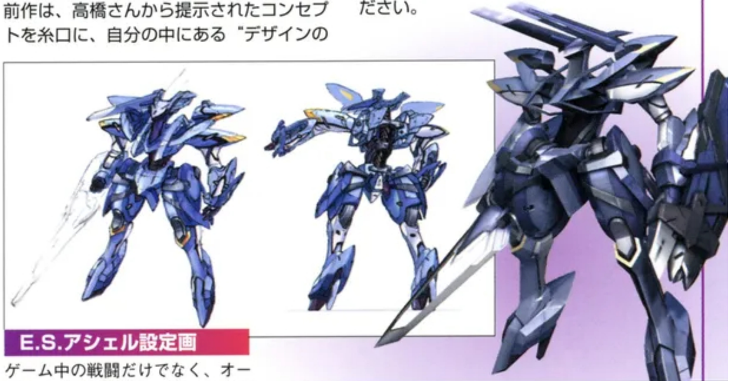
**Q2 「エピソードII」でのデザインの特徴は？**

**A2** 「ゼノサーガ」という作品の世界観やビジュアルがまったくの白紙状態だった前作は、高橋さんから提示されたコンセプトを糸口に、自分の中にある"デザインのエッジ"をひたすらに追求する作業でした。具体的には、VXシリーズは実在のプロダクトとして想定し、オーバーデコレーションへのアンチテーゼ、機能性とミニマリズムを追求してデザインしました。

逆に「エピソードII」では、既にディープで明確な世界観と多くの財産を持っていたため、"ゼノサーガらしい"と言えるデザインを目指しました。具体的には、E.S.等のメカデザインはあくまで作品の演出道具としてとらえ、実在感よりも画面映えを優先。そして新鮮度と洗練度を少々犠牲にしてでも、お客さまの嗜好とケレン味を強く押しだしつつ、どれだけ自分らしさをキープ出来るかというスタンスで作業しました。

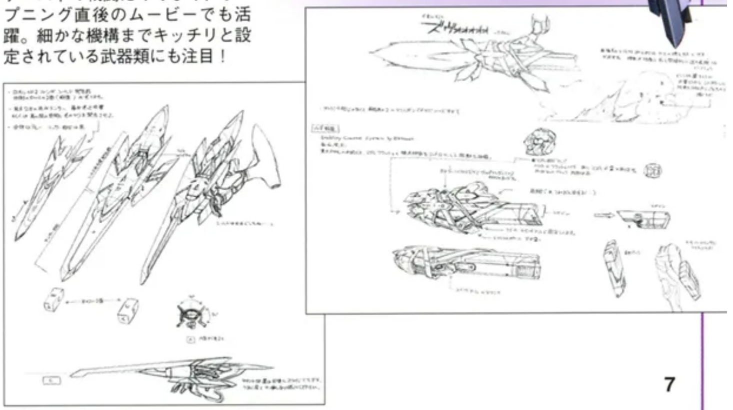
**Q3 プレイヤーにヒトコト！**

**A3** ゼノサーガはブレイクスルーです。多くのチャレンジが含まれている作品だと思います。ディープなファンの方はいろいろと予想を膨らませるかと思いますが、"予想外の刺激"に身を任せ、自分の中に新しい価値観を開花させる快感に酔いしれてください。



**E.S.アシェル設定画**

ゲーム中の戦闘だけでなく、オープニング直後のムービーでも活躍。細かな機構までキッチリと設定されている武器類にも注目！



## 胡西 里砂

こにし りさ：某ゲーム会社を経て、現在フリーで活動中。ゲームのキャラクターデザインやネット専門書の挿絵等を手がける。
公式HP　http://www.asahi-net.or.jp/~cz4r-kns/dsf/

エピソードⅠはひたすらモーションやら
コスチュームやらがお色気振りまき女子キャラ達
でしたがⅡはちょっと抑えめ感でちょっと残念!!
そうだろうアレンくん!!
KOS-MOSさんは前作のプレイデータがあると
水着もありだというのでそこに期待です!!

フリークスがなかなかに愉快なので
本編の真面目シーンで笑ったりしないよう
ふんばります
とにかく閂としてはどれだけエピソードが続こうと
ついていく所存!!
そのたび予約に奔走しますよ？（泣
それはもう!!

新キャラの中では色々思うところもあって
ジン兄さんに期待です

あとプレゼントだったシオンフィギュア
一般販売で復刻しないかなあ…

# Xenosaga
## EPISODE II
**Jenseits von Gut und Bose**
**【 善悪の彼岸 】**

**閂 夜明**

かんぬきよあけ：某ゲーム会社を経て現在フリー。サークル「ねこバナナ」にて同人活動中。
公式HP　http://www2.neweb.ne.jp/wc/kannuki/

## pfalz

ファルツ：さいたま人。フリーで色々やったりやらかしたり。
公式HP　http://www8.plala.or.jp/pfalz/

# The Mechanics EPISODEⅡ

KOS-MOS はメカなのか？対グノーシス用に開発された兵器であるという点だけを取ればイエス。しかしイラストを描く間ずっとこの問いが頭から消えなかった。今作ではぐっと大人っぽくなった”彼女”が、時折見せる人間らしさ。シオンを無条件で護るというプログラムがそう見せているだけなのか、意思を持ち始めている兆候なのか、そこが極めて重要な所なのだが…今はわからない。だが後者であった場合、知性ある生命体と定義する事が出来るだろう。それはもしかしたら、とても残酷な運命かも知れず一個の兵器として存在する方が幸せ（を感じるならだが）なんじゃないかとも思えたりする。この事は本編の物語に沿って明らかになる時が来るだろうから、それを待ちたいと思うのだが。それでも心のどこかでは、この青い髪の女性に人間性を見出そうとしているのだが…イラストの彼女は戦闘用アンドロイドとして描いたが、本編よりも表情が硬質になったのには、こういった複雑な思いに理由があるのだろう。

今作の見所のひとつに、戦闘におけるロボットバトルの迫力あるアクションが挙げられるだろう。複座式のロボット・E.S.（イー・エス）の固定パイロットと、誰を組み合わせるかで変化する SPECIAL（必殺技）はどれも迫力満点！組み合わせは戦略的な判断が要求されるが、技が決まった時の爽快感は大きいだろう。また特殊装備の装着により発動する技もあるらしいので、これも是非探し出し、ロボットバトルの醍醐味を十分堪能して貰いたい。目指せ最強！この E.S. シリーズはどの機体も個性的だが、やっぱり本作のシリーズ通して鍵となるキャラである KOS-MOS の搭乗する”E.S. ディナ”に大注目である。イラストのディナは、ジンとの組み合わせで出せる必殺技”双龍斬”をイメージして光剣を持たせてみた。

あと忘れちゃいけないのが、E.S. シリーズとは一線を画す巨大ロボット、その名も大きいから”エルデカイザー”！（笑）ハカセとスコットクンが研究してるこのデカイヤツの組み上げを完成させる為に、星団中に散らばったパーツを何としても探し出してくれ！その機体は数十種類の派生があるらしいのだが、君はどんな機体を作れるか？みたいな。今作は遊び心をくすぐる要素も盛りだくさんですな。そんな訳で今日も、ゲームは一日一時間はありえない琴義でした。

**琴義 弓介**

ことよし ゆみすけ：漫画家。代表作にセイバーマリオネットJ・ワダツミ（角川コミックス）など。
公式HP　http://home10.highway.ne.jp/HATAHATA/index.html

# 「ゼノサーガ パイド パイパー」大紹介

「ゼノサーガ」本編に加え、新しい流れとなるシリーズが今夏始動！ボーダフォンのVアプリとして全3章が配信されるぞ。

■ジャンル　RPG■提供元　ナムコ■対応機種　ボーダフォンVアプリ256K対応機種
■情報料　1章(2アプリで構成)につき525円(税込)予定。従量課金。

## もう1つの「ゼノサーガ」がボーダフォンで始動！

### 本編から100年前の物語

本作の舞台は、エピソードⅠとⅡから遡ること100年前にあたる。世界観を共有しているため、ファンがプレイすれば思わずニヤリとする要素も多いはず。ちなみに、「Pied Piper」というタイトルは、ドイツ民話「ハーメルンの笛吹き」に由来しているらしく、英語では「巧妙に誘い込むもの」「随伴者、先導者」という意味になる。シリーズおなじみのキャラクターが何人か登場するらしいのでおたのしみに！

かわいいチビキャラを操作しつつ、事件の真相に隠された謎を暴いて行こう。

### 時代背景とストーリー

この時代、すでにレアリエンやU.M.N.は存在しており、U.M.N.は一般大衆レベルにまで普及していた。だが、それが人々の生活に多大な利便性をもたらす反面、U.M.N.特有の犯罪も増加している。その対処のため、連邦警察は「特殊作戦指令部」を設置した。

T.C.4667。U.M.N.を介した仮想空間内で催された会談の場で、親善大使や外交官達の意識が拘束される事件が発生。ジャン・ザウアー率いる捜査チームは、容疑者逮捕と被害者救出のためにダイブを行う。

犬と戯れる男の子の背後に、不気味な白い服の男が……？　彼は何者だろうか。

ダイブ技術もエピソードーのそれとは微妙に異なっているはずだ。

### サイボーグになる前のジギーが主人公！

約100年前に殉職し、献体サイボーグとなったジギー。本作は、彼が“ジグラット8”（“ジギー”はモモがつけた愛称で、サイボーグとしての正式名はこちら）ではなく、“ジャン・ザウアー”だったころの物語だ。彼の過去はほとんど知られていないが、本作をプレイすればその詳細が明らかになるはず。もしかすると、彼の息子に関する謎も明らかに……？

#### 主な登場人物

**ジャン・ザウアー**

30歳。連邦警察特殊作戦司令部所属。分遣隊のリーダークラスにあたる冷静沈着な捜査官。

**メリス・オルタス**

23歳。生真面目で正義感が強い新米捜査官。ジャンのチームに所属している。

**エーリッヒ・ウェーバー**

28歳。ダイブしたメンバーを外部からサポートしたり、バグスをオペレートするのが任務。

**ミハエル・オルトマン**

27歳。ネットワーク関係の知識が豊富なU.M.N.オペレーター。外部からのサポートが任務。

**ラクティス**

25歳。初期型のレアリエン（男性型）。U.M.N.でのデータ収集や分析能力に特化されている。

**バグス**

レアリエンより古くから存在する戦闘支援ロボット。AIによる少年型模擬人格を持つ。

「ゼノサーガ　エピソードⅡ［善悪の彼岸］」に登場するジギー。実は、本編中でも生前の名前である“ジャン”の名で呼ばれるシーンがある。

連邦捜査官であるジャンの人生が、すなわちジギーの過去になる。そこにはどんなドラマが待ち受けているのだろうか？

### 「ゼノサーガ」シリーズのシステムを踏襲

ストーリーに沿ってマップを探索し、人々と会話をしたり、敵とバトルを繰り広げたりしながらシナリオが進行。バトルシステムは「ゼノサーガ エピソードⅠ」や「ゼノサーガ エピソードⅡ」の基本システムや特徴を継承しつつ、携帯電話コンテンツならではの手軽さも兼ね備えている。ファンならすぐになじめるはずだ。

「エピソードⅠ」でおなじみのAPやBGといった要素も見られる。

フィールドやダンジョン等のマップは俯瞰型の2D画面を採用。

#### ブーストや必殺技も！

ブーストで割り込みをかけたり、イベントスロットに影響を受けたりといった「ゼノサーガ」独自の戦闘システムはそのまま継承。

### 配信はココで！

Xenosaga Mobile

「ゼノサーガ　モバイル」はシリーズの新情報や専用のゲームをプレイできるボーダフォン専用サイト。本作はここからダウンロードできるようになる。今夏、第1章が配信され、全3章の予定。サイト開設時期などは未定だ。

©2001 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.　■Vodafone、Vodafone live!はVodafone Group Plcの登録商標または商標です。
■「Vアプリ」はボーダフォン株式会社の登録商標です。■情報料の他にパケット通信料が別途かかります。■画面写真、ゲーム内容は開発中のものです。

from ザ・プレイステーション2 → to 週刊ゼノサーガⅡ

# カラーイラスト美術館

## 週刊ゼノサーガⅡ出張版

気がつけば、本誌もすでに4冊目。ゲームをクリアして、その余韻に浸っている人もいるのではないでしょうか。このコーナーが、そんな感動の場面を思い出すきっかけになってくれれば幸いです。

### 今週注目の一枚！

茨城県・ジイン
モモのさりげない笑顔が、とても自然に描かれています。いいことがあったんでしょうね。

兵庫県・一成全
サクラとモモにおねだりされて、まさに両手に花！ のJr.。いいなぁ。

新潟県・しびの
3人揃ってお休み中。でも、Jr.の瞳がちょっぴり不安そうなのが気になります。

東京都・九助
敵キャラが好きという人も多いですよね。何となく愛情がもてたり。

愛媛県・桜ん坊
お化粧中の女性を覗き見るなんて、アレン君ったらはしたないですよ！

岐阜県・深哉しょうこ
真っ赤な背景が、とても印象に残る1枚。彼らの関係が現れてる？

兵庫県・Xecsel
こうして、残念ながら次回作にアレン君が登場することはなかったのでした(笑)。

福井県・SERIA
ヴィルヘルムに目線を投げられたら、そのまま着いていきそう……。

京都府・専ころく
この3人の過去が見たかったという人にとっては、うれしいイベントでした。

山口県・八神一樹
切り絵で作られたうーくん。丸く切るのが難しいんです。

愛知県・雪里鈴
KOS-MOSとケイオスの珍しい2ショット。

東京都・水瀬いずと
ジンに、心の中まで見透かされているように思った？

鹿児島県・安代
このサイズに7人も描くのは、かなり苦労したのでは？

大分県・ねこあし
ミステリアスな雰囲気を漂わせる3人。表情もうまいです。

北海道・桐生桜華
2人を守ろうとするコスモスの意識が感じられます。

埼玉県・むーるな
頬を赤めて、少し恥ずかしそうなモモの表情がステキです。

埼玉県・春夏秋冬
シオンの脱メガネにショックを受けた人多数。となると、次回作ではメガネ復活!?

群馬県・白
サクラに花をプレゼントする3人。本当は優しいんだよね。

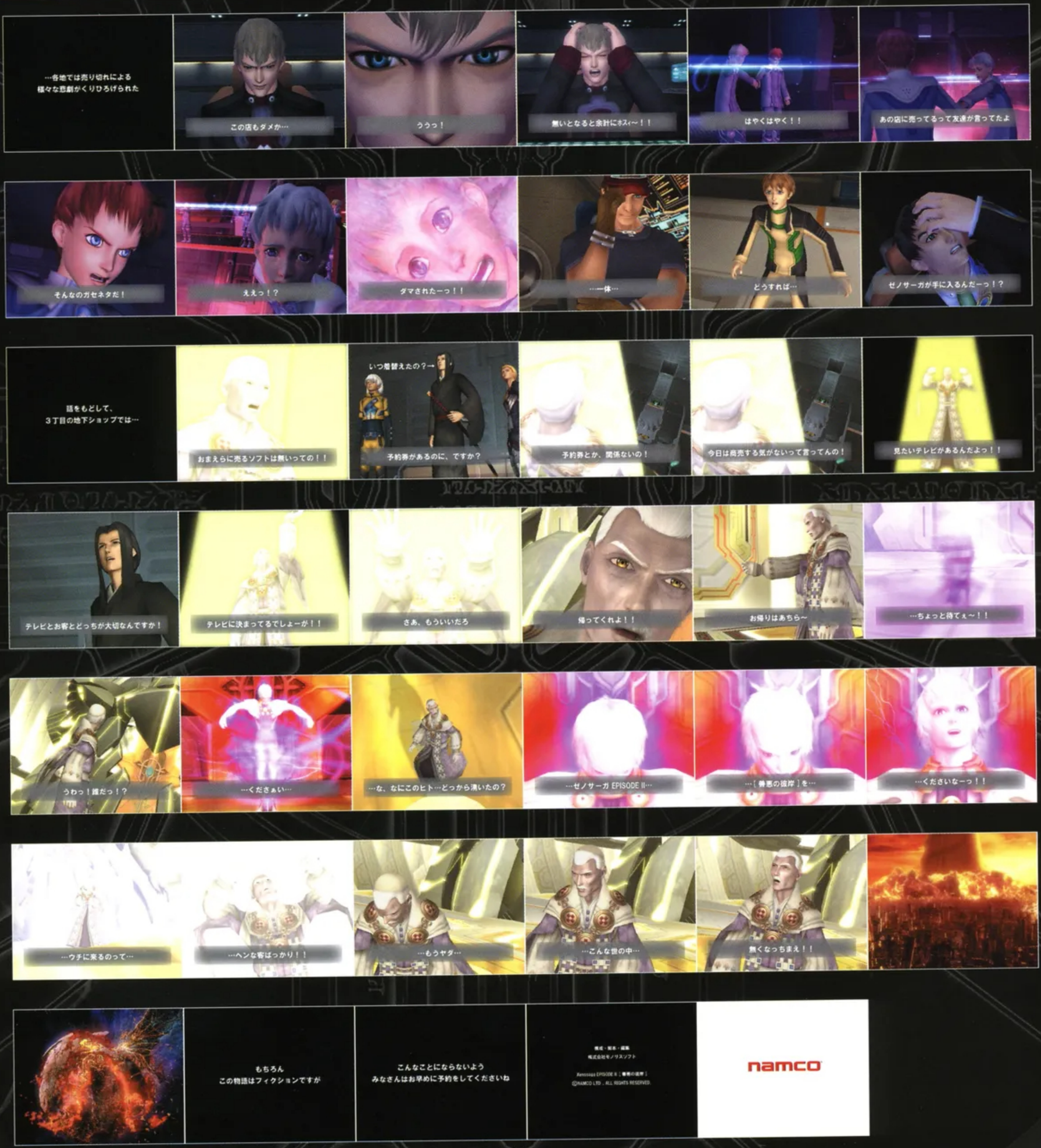
宮城県・のみのみ
モモの、ちょっぴり眠そうな表情は、どうしたのかな？

悲劇と、喜劇と、そして、幕切れ

# アナザーストーリー 4

ANOTHER STORY

「ゼノサーガ エピソードII」特設サイト：Xenosaga.jp（7月31日までの期間限定）で配信中の「Another Story」。今回は13話からエンディングまで。予約は大事という教訓でした。




※予約特典は数に限りがございます。なくなりしだい終了になりますので予めご了承ください。
※「ゼノサーガ　エピソードII〔善悪の彼岸〕」プレミアムボックスは、数に限りがございます。なくなりしだい終了になりますので予めご了承ください。

週刊ゼノサーガⅡ Vol.4

本の中身も付録も、全部まるごとゼノサーガ！

ソフトバンク パブリッシング株式会社
ザ・プレイステーション2編集部・編　定価525円（税込）